

ПРАВИЛО ОТРЯДОВ

Не только персонажи игроков работают вместе, чтобы достичь своих целей. Социальные враги также стремятся эксплуатировать свою численность. Стаи диких зверей, Орды неуклюжей нежити, банды гоблиноидов и различные армейские отряды – все это может быть сформировано в отряды.

Формирование отрядов из базовых монстров низкого уровня может помочь ДМУ достичь нескольких целей:

1. Познакомьте сильную партию со слабыми врагами, которых они никогда раньше не встречали.
2. Дать игрокам ощущение мощи, позволяя им победить большое количество врагов во время одной битвы.
3. Упорядочить крупные сражения.

Создание отряда

Отряд считается состоящим не менее чем из четырех базовых монстров одного типа. По причинам ролевой игры, отряд может быть описан, как состоящий из большего количества существ, особенно для небольших противников. Эти правила лучше всего работают с монстрами с низкой Опасностью.

Отряд – это не просто кучка монстров, собранных вместе, а группа разумных (обычно) существ, работающих как одно целое благодаря строгой тренировке, диким инстинктам или неестественной магии. Не забудьте подчеркнуть этот аспект, описывая скоординированные атаки нескольких членов отряда, даже когда вы бросаете одну атаку. То же самое применимо, когда отряд получает урон – опишите атаки игрока, которые рассекают/пронзают нескольких членов отряда. Будьте осторожны, описывая прямые убийства членов отряда, чтобы они не кончились слишком рано. Наилучшая возможность для этого – когда игрок наносит критический удар по отряду, отряд достигает половины его хитов или окончательное убийство.

Неизменяемая Статистика:

Отряд имеет те же значения, что и базовый монстр для следующих характеристик:

1. Тип
2. Мировоззрение
3. Значения характеристик и модификаторы
4. Класс Брони
5. Уязвимости, сопротивления и иммунитеты
6. Скорость
7. Бонусы спасбросков
8. Бонусы Навыков
9. Чувства
10. Языки

Шаг 1. Имя

При объединении монстров в отряд, дайте им подходящее имя, используя оригинальное имя монстра.

Примеры: волчья стая, отряд хобгоблинов, банда гоблинов, орда зомби, эскадрон щитоносцев, шайка головорезов и т. д.

Шаг 2. Размер

Отряд – это большое формирование и может состоять из средних или маленьких существ, но он все еще может двигаться через любое отверстие, достаточно большое для его отдельного члена. Крошечные существа, как правило, образуют Рой и управляются по-другому.

Шаг 3. Хиты

Отряд имеет хиты, равные базовым хитам монстра, умноженным на 4, и ту же кость хитов, что и члены этого отряда.

Отряд не может восстанавливать хиты или получить временные хиты и получает утроенный урон от заклинаний и способностей, атакующих площадь.

Отряд сражается менее эффективно, когда он имеет половину своих хитов или меньше.

Шаг 4. Иммунитет к состояниям

Отряд сохраняет все иммунитеты базового монстра и получает следующие дополнительные иммунитеты: Испуганный, Сбитый с ног, Окаменевший, Опутанный, Очарованный, Ошеломленный, Парализованный, Схваченный

Шаг 5. Бонусы атаки и урон

Отряд имеет те же бонусы атаки, что и базовый монстр. Урон отряда за раунд равен кубам урона базового монстра, умноженному на 4, модификатор к урону игнорируется. Отряд наносит вдвое меньше урона, если он имеет половину своих хитов или меньше.

Например, один гoblin может нанести 5 (1к6 +2) урона за раунд, в то время как отряд гоблинов может нанести 14 (4к6). Отряд гоблинов будет наносить 7 (2к6) урона, если у него половина или меньше его хитов.

Шаг 6. Действия и реакции

Мультиатака. Отряды всегда имеют действие Мультиатаки с двумя атаками. Урона отряда за раунд равномерно распределяется между всеми атаками Мультиатаки.

Например, отряд гоблинов сможет атаковать дважды, нанося 7 (2к6) урона при каждом попадании или 3 (1к6) урона, если отряд имеет половину хитов или меньше.

Мультиатака отряда отличается тем, что ее можно использовать не только для двух атак ближнего боя, дальнего боя или атак заклинанием, но и для двух наносящих урон или полезных заклинаний.

Атаки. Рукопашные или дальнобойные атаки базового монстра изменяются под отряд, увеличивая ее урон кубиками и давая ей соответствующее имя.

Например, атака скимитаром гоблина (1д6 +2) у отряда станет шквалом скимитаров (2к6).

Атаки Заклинаниями. Те же правила, что и для атак, могут применяться для атак заклинаниями или заговорами.

Например, заговор волшебника-ученика *Огненный снаряд* (1к10) станет Заградительным огнем (2к10), который можно использовать как одну из двух атак в Мультиатаке.

Разрушительные Заклинания/Способности. Когда отряд применяет наносящее урон заклинание или способность, он использует оба своих действия Мультиатаки для двух применений этого заклинания/способности. Каждое из этих действий имеет в два раза больше кубиков урона, чем оригинальное, но диапазон, длительность, цель и т. д. остается прежним.

Например, отряд волшебников-учеников может дважды применить *Огненные ладони* в разных направлениях, каждый раз нанося (6к6) урона при провале спасброска вместо (3к6) у оригинального заклинания.

Полезные Заклинания/Способности. Когда отряд применяет исцеляющее/усиливающее заклинание или способность, он использует оба своих действия Мультиатаки для двух применений этого заклинания/способности. Каждое из этих действий имеет в два раза больше костей для исцеления, но диапазон, продолжительность, цель и т. д. остается прежним. Все остальные полезные заклинания (*Фокусы*, *Починка*, *Прыжок* и т. д.) управляется здравым смыслом ДМ'а, принимая во внимание, что указанное заклинание было произнесено по крайней мере четыре раза.

Например, отряд послушников может дважды наложить *Лечение ран* на две разные цели (но не на себя), каждый раз исцеляя (2к8 +2) вместо (1к8 +2) исходного заклинания.

Реакции. Отряд в целом может иметь одну реакцию, так же, как и у базового монстра.

Шаг 7. Сложность спасбросков

Сл спасбросков для сопротивления заклинаниям и способностям отряда такая же, как и у базового монстра, но, если отряд имеет больше половины своих хитов, спасброски происходят с помехой.

Быстрый отряд
ДМ может распечатать эту шпаргалку и использовать ее в дополнение к соответствующему статблоку монстра, чтобы сформировать отряд после заполнения некоторой важной информации.

Имя
Большой отряд средних или маленьких существ

Хиты (хиты монстра) x4
Иммунитет к состояниям: Испуганный, Сбитый с ног, Окаменевший, Опутанный, Очарованный, Ошеломленный, Парализованный, Схваченный
Опасность

Отряд. Отряд может двигаться через любое отверстие достаточно большое для каждого отдельного члена. Отряд имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие). Отряд не может восстановить хиты или получить временные хиты и получает утроенный урон от заклинаний и способностей, действующих на область.

Действия

Мультиатака. Отряд делает две рукопашных, дальнебойных или заклинательных атаки. В качестве альтернативы, отряд применяет два одинаковых заклинания или способности.
Атака 1: + к попаданию
1/2 хитов: + к попаданию

Атака 2: + к попаданию
1/2 хитов: + к попаданию

Способности:

Шаг 8. Особые черты

У всех отрядов есть следующая черта:

Отряд. Отряд может двигаться через любое отверстие достаточно большое для каждого отдельного члена. Отряд имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие). Отряд не может восстановить хиты или получить временные хиты и получает утроенный урон от заклинаний и способностей, действующих на область.

Отряд сохраняет все иные черты базового монстра, если такая черта все еще применима к группе монстров.

Шаг 9. Рейтинг опасности

Как правило, отряды имеют более высокий рейтинг опасности, чем сумма четырех рейтингов опасности базовых монстров. После корректировки статистики отряда, рейтинг опасности может быть рассчитан в соответствии с правилами в руководстве мастера подземелий (стр. 274) или основан на монстре с Хитами / КД / Уроном, похожими на созданный отряд.

Примеры отрядов

Когорта Мэйнов
Большой отряд маленьких исчадий (демон), хаотично-злое
Класс Доспеха 9
Хиты 36 (8к6+8)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (0)	9 (-1)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	4(-3)

Сопротивление к урону огонь, холод, электричество
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям: Испуганный, Сбитый с ног, Окаменевший, Опутанный, Отравленный, Очарованный, Ошеломленный, Парализованный, Схваченный
Чувства темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки понимает язык Бездны, но не говорит
Опасность 1 (200 опыта)

Отряд. Отряд может двигаться через любое отверстие достаточно большое для каждого отдельного члена. Отряд имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие). Отряд не может восстановить хиты или получить временные хиты и получает утроенный урон от заклинаний и способностей, действующих на область.

Действия

Мультиатака. Когорта совершает две атаки ближнего боя.
Когти. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (4к4) или рубящий урон 5 (2к4), если у когорты половина или меньше хитов.

Стая волков

Большой отряд средних животных, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 44 (8к8+8)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Иммунитет к состояниям: Испуганный, Сбитый с ног, Окаменевший, Опутанный, Очарованный, Ошеломленный, Парализованный, Схваченный

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Отряд. Отряд может двигаться через любое отверстие достаточно большое для каждого отдельного члена. Отряд имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие). Отряд не может восстановить хиты или получить временные хиты и получает утроенный урон от заклинаний и способностей, действующих на область.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

Действия

Мультиатака. Стая совершает две атаки ближнего боя.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (4к4) или колющий урон 5 (2к4), если у стаи половина или меньше хитов

Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног. Если у стаи больше половины хитов, цель делает спасбросок с помехой

Ассамблея дриад

Большой отряд средних фей, нейтральное

Класс Доспеха 11

Хиты 88 (20к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (0)	12 (+1)	11 (0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5

Иммунитет к состояниям: Испуганный, Сбитый с ног, Окаменевший, Опутанный, Очарованный, Ошеломленный, Парализованный, Схваченный

Чувства Темное зрение 60фт, пассивная Внимательность 14

Языки Эльфийский, Сильван

Опасность 5 (1800 опыта)

Отряд. Отряд может двигаться через любое отверстие достаточно большое для каждого отдельного члена. Отряд имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие). Отряд не может восстановить хиты или получить временные хиты и получает утроенный урон от заклинаний и способностей, действующих на область.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дриады является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Дриада может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах: Неограниченно: искусство друидов [druidcraft] 3/день каждое: опутывание [entangle], чудо-ягоды [goodberry] 1/день каждое: бесследное передвижение [pass without trace], дубинка [shillelagh], дубовая кора [barkskin]

Сопротивление магии. Дриада совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Общение со зверьми и растениями. Дриада может общаться со зверьми и растениями, как если бы у них был общий язык.

Путешествие через деревья. Один раз в свой ход дриада может использовать 10 футов перемещения на то, чтобы магическим образом войти живое дерево в пределах досягаемости и выйти из второго живого дерева в пределах 60 футов от первого, появляясь в свободном пространстве в пределах 5 футов от второго дерева. Оба дерева должны быть как минимум Большого размера.

Действия

Мультиатака. Ассамблея совершает две атаки ближнего боя.

Дубина. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию (+6 к попаданию с дубинкой), досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 5 (2к4) (9 (2к8) с *Дубинкой*) или дробящий урон 2 (1к4) (4 (1к8) с *Дубинкой*) если у ассамблеи половина или меньше хитов.

Фейское очарование. Ассамблея дриад нацеливается на одного гуманоида или зверя, которого видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит ассамблею дриад, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет магическим образом очарованной. Если у ассамблеи больше половины хитов, то цель совершает спасбросок с помехой Очарованное существо считает ассамблею дриад верным другом, о котором нужно заботиться и которого нужно защищать. Несмотря на то, что цель не находится под контролем дриад, она выполняет их просьбы.

Каждый раз, когда ассамблея дриад или её союзники причиняют цели вред, та может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. В противном случае эффект длится 24 часа, или пока ассамблея дриад не умрёт. Чтобы эффект не прерывался, дриады должны находиться на одном плане с целью, и ассамблея может сама окончить эффект бонусным действием. Если спасбросок цели был успешным, цель получает иммунитет к Фейскому очарованию этой ассамблеи дриад на следующие 24 часа. У ассамблеи дриад одновременно очарованными может быть не более двух гуманоидов и не более шести зверей.

Банда гоблинов

Большой отряд маленьких гуманоидов, нейтрально-злое

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 28 (8к6+8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	8 (-1)	8 (-1)

Навыки Скрытность +6

Иммунитет к состояниям: Испуганный, Сбитый с ног, Окаменевший, Опутанный, Очарованный, Ошеломленный, Парализованный, Схваченный

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки Гоблинский, Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

Отряд. Отряд может двигаться через любое отверстие достаточно большое для каждого отдельного члена. Отряд имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие). Отряд не может восстановить хиты или получить временные хиты и получает утроенный урон от заклинаний и способностей, действующих на область.

Действия

Мультиатака. Банда совершает две атаки ближнего или дальнего боя.

Шквал скимитаров. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (2к6), или рубящий урон 3 (1к6), если у банды половина или меньше хитов

Залп стрел. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (2к6), или колющий урон 3 (1к6), если у банды половина или меньше хитов



Автор: [Curio Solus](#)

Перевод: Савченко Костя

Арт к аниме Overlord

Использована терминология студии Phantom